



# idee inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

## Alles mag kapot. Echt waar!

### +14-inspiratie

Alles kapotmaken, dat is het opzet van dit spel. We halen onze oude borden uit de kast en doen er knotsgekke dingen mee. Wat dacht je bijvoorbeeld van bordbowling of bordpetanque? En een telefoonboek kapotscheuren, zou dat makkelijk zijn?

Pag. 2

## De Pride, daar fleur je nog eens écht van op

### +16-inspiratie

Feest! Vandaag is iedereen 'out en proud', want het is tijd voor de Pride! KLJ is er voor iedereen. Het maakt niet uit wie je bent of wat je voelt. We vieren dat iedereen elkaar graag kan en mag zien. Wil je deze boodschap in een spel gieten? Dan is deze activiteit zeker iets voor jouw +16-groep!

Pag. 6

## Tover eens een mooie vlecht uit je hoed

### Creatief

Begin deze maand kreeg elke KLJ-afdeling een pakketje touw om te vlechten toegestuurd. Waarom? Simpelweg om te tonen dat je als KLJ'er er wilt zijn voor andere KLJ'ers. Doe je mee met onze actie rond psychisch welzijn? Hier alvast enkele leuke vlechtideeën.

Pag. 10

## +14-inspiratie

### ► Plaats

Weide, plein of bos

### ► Soort activiteit

Oprichtenspel

### ► Duur

2,5 uur

### ► Doel

Dingen doen die normaal uit den boze zijn!

### ► Aantal begeleiders

Minimaal 1

### ► Aantal deelnemers

Minimaal 4

### ► Materiaal

1 plastic zak per speler (restafval, pmd...) •  
1 telefoongids per team •  
touw (macramé) • ballonnen • 1 groot karton of plastic zeil per team (om afval en scherven op te vangen) • minimum 1 katapult per team • 5 wijnglazen, vazen of kommen per team • flesjes, capsules of iets dat gemakkelijk breekt • verf (1 kleur per team) • 1 roos of groot stuk karton per team • steentjes of knikkers • ongeveer 50 borden die kapot mogen • 1 panty per speler • 1 ei per speler • 1 vlag per team





Alles kapotmaken, dat is het opzet van dit spel. We halen onze oude borden uit de kast en doen er knotsgekke dingen mee. Wat dacht je bijvoorbeeld van bordbowling of bordpetanque? En een telefoonboek kapotscheuren, zou dat makkelijk zijn?

# Alles mag kapot. Echt waar!

We spelen verschillende spelen waarin alles kapot mag. Het winnende team van elk spel krijgt vervolgens echte borden. Deze borden mogen nog niet stuk, ze moeten heel blijven tot het finalespel. In dat finalespel spelen we tot slot spelletjes zoals bordbowling, bordpetanque, kleiduifschieten en bordschietkraam.

## Spelvoorbereiding

### **Oude borden**

Voor het spel hebben we heel wat borden nodig. Koop hier zeker en vast geen nieuwe voor aan, maar gebruik oude borden die ook echt kapot mogen. Verzamel na het spel alle scherven. Zorg ervoor dat niets op het terrein blijft liggen. Tijdens een volgende activiteit kan je met de scherven bijvoorbeeld een mooie mozaïek maken.

### **Materiaal klaarleggen**

Zorg ervoor dat al het materiaal klaarligt vooraleer de activiteit begint. Maak per deelnemend lid een plastic zak waar gaten inzitten om armen en hoofd door te steken. Kleur vervolgens op een groot stuk karton een roos en geef elke cirkel een score. Daarbij is de binnenste cirkel bijvoorbeeld 50 punten waard en de buitenste slechts 10. Leg misschien ook een grote plastic op de grond. Zo heb je achteraf minder verzamelwerk als je de scherven moet opruimen.

## Spelverloop

### **Groepsindeling**

Geef alle spelers een plastic zak waar ze hun armen en hoofd kunnen doorsteken. Plaats de spelers in een afgebakend terrein. Op het fluitsignaal mogen de spelers de plastic →



*Wie beschikt over de beste scherpschutters om de vazen van de andere teams kapot te maken met een katapult?*

→ zakken van elkaars lijf scheuren. Als je zak helemaal kapot is, moet je het spel verlaten. De afvallers zullen systematisch in groepjes verdeeld worden. De speler die eerst afvalt zit in team 1, de speler die als tweede afvalt zit in team 2...

### Opdrachten

Elk team van de teams verdeeld zijn, beginnen de spelen waar borden mee te verdienen zijn. Als je met vier teams werkt, kan je per spel werken met volgende prijzen: het winnende team krijgt vier borden, het tweede team krijgt er drie, het derde team krijgt er twee en het laatste team krijgt er nog één.

#### ► Telefoonboek scheuren

Elk team heeft een telefoonboek in zijn kamp liggen. Elke speler heeft

ook een touw met daaraan een ballon aan zijn been hangen. Op het fluitsignaal moeten de spelers van het ene team het telefoonboek van een ander team proberen kapot te scheuren. Als jouw ballon kapot getrapt wordt, dan moet je terug naar je kamp om een nieuwe ballon te halen. Het team waarvan het telefoonboek als laatste overblijft, wint.

#### ► Kleur de roos

Elk team heeft een roos in zijn kamp staan. De teams krijgen flesjes, capsules of ballonnen gevuld met verf in een bepaalde kleur. Die voorwerpen moeten ze in een ander kamp op de roos gooien. Elk lid heeft ook een sjaaltje in zijn broek zitten. Als dat sjaaltje eruit wordt getrokken, moet je terug naar je kamp gaan om opnieuw te begin-

nen. Als de leiding fluit, is het spel gedaan. De punten op de rozen worden achteraf geteld. Het team met de meeste punten wint. Je kan de roos ook vervangen door een leeg karton. Het team dat dan zijn kleur over het grootste oppervlak kan verspreiden, wint.

#### ► Katapulteren

Elk team heeft vijf vazen, wijnglazen of kommen op een rij staan in hun kamp. Elke ploeg heeft ook een doos met knikkers. Nu moet iedere ploeg proberen de vazen van de andere teams kapot te maken met een katapult. Jouw vazen moeten zo lang mogelijk heel blijven. Voor de vazen is een lijn getrokken. Je moet achter deze lijn blijven als je wilt katapulteren. Je mag telkens maar één knikker meenemen uit je eigen kamp

om een poging te wagen. Het team met het minste aantal kapotte vazen wint. Let op de scherven. Zorg ervoor dat de spelers de afbakening respecteren!

### ► Eieren kloppen

Elke deelnemer krijgt een panty met een ei in. Die panty moeten ze op hun hoofd zetten. Elk team krijgt ook een vlag. Als de leiding het fluitsignaal geeft, moet elk team de vlag van een ander team veroveren zonder dat het ei in de panty kapot gaat. Is je ei toch stuk, dan val je af en moet je aan de kant gaan zitten. Als je ei kapot wordt geklopt terwijl je de vlag vasthebt, dan laat je de vlag op die plek liggen. Het team dat als eerste een vlag van een ander team in zijn kamp krijgt, wint.

## Speleinde

Het team dat tijdens de opdrachten de meeste borden verzamelde, heeft een groot voordeel tijdens het finalespel, want dat finalespel wordt gespeeld met de gewonnen borden. Je kan kiezen uit onderstaande spelletjes. Kies de leukste eerst, want als de borden kapot zijn, is het spel gedaan. Per opdracht kan je punten uitreiken. Wie na alle spelletjes de meeste punten heeft, is de uiteindelijke winnaar. Let op dat bij elk spel het speelterrein leeg is en laat de spelers de borden gooien achter een afgesproken punt.

### Opdrachten eindspel

#### ► Bordbowling

Leg of zet de borden recht, bijvoorbeeld in los zand. Doe dat in een driehoek, net zoals je kegels plaatst

bij een spelletje bowling. Elk team mag beurtelings met een bord naar de borden of kegels gooien. Het team dat de meeste borden of kegels kan breken, wint.

#### ► Kleidufschieten

De spelleider gooit een bord in de lucht. Elk team moet het bord proberen te raken als het nog in de lucht hangt. Dat is moeilijker dan je denkt. Let op voor vliegende scherven en zorg dat het speelterrein vrij is!

#### ► Bordpetanque

Speel petanque, maar vervang de ballen door borden. Gooi een balletje of bord als punt waar je op moet mikken. Het team dat het dichtste bij het balletje geraakt, wint.

#### ► Bordschietkraam

Dit spel heeft wat weg van bord-bowling. Leg of zet de borden willekeurig recht, verspreid over het terrein. Laat de teams van achter een lijn gooien. Het team dat de meeste borden kan raken, wint.

#### ◆ Pieter De Witte

KLJ Ravels-Eel



© Shutterstock

### ► DE KEURMEESTER

Pieter De Witte  
KLJ Ravels-Eel



#### Pieter, wat vonden de leden van de activiteit?

'Al onze leden waren heel positief. Ze vonden het vooral een origineel spel met voldoende afwisseling tussen intensieve en minder intensieve spelen. Iemand zei zelfs: "Het was leuk omdat we ons konden amuseren zonder al te veel na te denken."

#### Zal je het spel nog spelen?

'Zeker en vast. Zelfs voor oudere leden en leiding is het een tof spel.'

#### Heb je nog tips?

'Hou als leiding de verschillende spelen goed in de gaten en hou het veilig. Zorg er daarom voor dat er geen scherven op het speelveld terechtkomen. Die scherven kunnen lelijke snijwonden veroorzaken. Zorg er ook voor dat je voldoende materiaal hebt dat écht kapot mag en dat je achteraf niet zal missen.'

Pieter

## +16-inspiratie

### ► Plaats

Een (gras)pleintje waar een beetje verf op de grond geen kwaad kan

### ► Soort activiteit

Vettige spelletjes

### ► Duur

2 uur

### ► Doel

Verzamel zoveel mogelijk materiaal om je eigen praalwagen te maken voor de Pride

### ► Aantal begeleiders

Minimaal 2

### ► Aantal deelnemers

Minimaal 10

### ► Materiaal

Veel verf in allerlei kleuren

- grote glitterpotten
- pluimen
- grote kartonnen dozen
- touw
- stickers
- slingers
- groot stuk plastic ter bescherming van de ondergrond
- bruine zeep
- groot blik Zwan-worstjes
- mosterd
- blinddoeken
- stoelen





Feest! Vandaag is iedereen 'out en proud', want het is tijd voor de Pride! KLJ is er voor iedereen. Het maakt niet uit wie je bent of wat je voelt. We vieren dat iedereen elkaar graag kan en mag zien. Wil je deze boodschap in een spel gieten? Dan is deze activiteit zeker iets voor jouw +16-groep!

# De Pride, daar fleur je nog eens écht van op

De leden nemen het in twee teams tegen elkaar op tijdens de Pride. Door het spelen van vettige en ruige spelletjes maken ze kans op glitter, karton, verf, pluimen... Welk team verzamelt het meeste materiaal om een flitsende praalwagen in elkaar te knutselen? Het belooft sowieso een kleurrijke strijd te worden.

## Spelvoorbereiding

Zorg voor een koffer vol kleurrijk knutselmateriaal en zet hem centraal op je terrein. Stal al het materiaal goed uit. Zo weten je leden wat er te winnen valt. Leg vervolgens het plastic klaar en wrijf het rijkelijk in met bruine zeep. Nu nog een beetje water erover en de spelen kunnen beginnen. Om het spel extra in

te kleden, kan de leiding flashy kledij dragen of zich schminken in alle kleuren van de regenboog.

## Spelverloop

### **Groepsindeling**

Iedereen heeft zijn lievelingskleur. Geef de groep de opdracht om zonder te praten op een rij te gaan staan. Daarbij moet iedereen met dezelfde lievelingskleur samen staan. Bovendien moet iedereen zo gaan staan dat de kleuren overeenkomen met de volgorde van een regenboog. Zo staan alle rode liefhebbers helemaal vooraan in de rij en de violetjes achteraan. De eerste op de rij krijgt nummer 1, de tweede nummer 2, de derde weer nummer 1. Wissel af tot je iedereen hebt gehad. →



De jury bepaalt de winnaar, maar onthoud: de Pride is van iedereen!

## → Spelletjes

### ► Hand in hand, oog in oog

Alle kleuren van de regenboog! Bij het begin van het spel zijn beide teams nog enorm proper. Daar gaan we verandering in brengen. Als eerste opdracht moeten de leden hun team zo 'regenboog mogelijk maken'. Je geeft je leden wat verf, maar verder is het helemaal aan hen om te kiezen hoe ze de opdracht aanpakken. Wie volgens de jury het meest 'regenboog' is, mag als eerste wat materiaal voor de praalwagen uitkiezen.

### ► Pluimen in uw poep

Op de Pride is er niets zo normaal als mensen met pluimen in hun poep. Natuurlijk gaan we voor de volledige ervaring en is het de bedoeling om in dit spel zoveel mogelijk pluimen

naar de kant van je team te krijgen. De teams geven zichzelf een nummer en plaatsen zich elk aan een kant van het plastic. In ieder kamp spuit de leiding een grote plas verf waarin de leden hun poep eens kunnen doppen. In het midden liggen vele kleurrijke pluimen. Als de leiding bijvoorbeeld 'de nummers drie' roept, dan moeten de mensen die het nummertje drie gekregen hebben naar het midden lopen en met hun achterwerk zoveel mogelijk pluimen bemachtigen. Die pluimen blijven plakken aan de verf. Wie uiteindelijk het meeste pluimen heeft, wint.

### ► Liever een worst dan een saté

De twee teams zetten zich in een treintje achter elkaar. De achterste start met een Zwan-worstje in de

mond en biedt het andere uiteinde van het worstje aan, aan de persoon voor zich. De tweede in het rijtje neemt het worstje over en geef dit weer door naar de volgende. Als de voorste van de rij de worst heeft ontvangen, loopt deze razendsnel naar de overkant van het plastic waar deze persoon het worstje in mosterd moet doppen. Het team dat als eerste de worst weer tot bij de achterste van de rij krijgt, wint nieuw materiaal.

### ► Uiteindecadeautjes in de stoet

Tijdens de Pride-parade smijten de mensen wel al eens lekkere snoepjes of leuke gadgets in het publiek. Ook jullie moeten deze gooitechniek onder de knie krijgen. Speel geblinddoekte zeeslag. Elke team gaat alweer aan een kant van het plastic staan.



Ontmasker de Queen van het andere team en zet haar op de troon.



Tijd om een praalwagen te knutselen.



Vervolgens wordt elke deelnemer geblinddoekt en plaatst hij of zij zich ergens op het speelveld. Iedereen mag om de beurt een verfballon mikken naar de andere kant, in de hoop om zo geblinddoekt iemand te raken van het andere team. Het team dat met de meeste mensen overblijft, wint materiaal.

► **Oh, you touched my tralalala**  
*Slay, queen, slay.* Duid in je team de Queen van de dag aan zonder dat de concurrentie dit kan horen. De bedoeling is om de Queen van het andere team te ontmaskeren door deze op de troon, in dit geval een stoel, te zetten. Probeer dus om zoveel mogelijk mensen van het andere team op jouw stoel te krijgen. Heb je iemand te pakken gekregen, dan stel je de vraag: 'Ben jij de

Queen?' Is het antwoord 'ja', dan is jouw team gewonnen! Met wat extra bruine zeep op het plastic kan dit nog verrassend moeilijk worden.

## Speleinde

Al het materiaal is verdeeld, dus dan is het nu tijd om de praalwagen in elkaar te knutselen. De teams krijgen 10 minuten de tijd om hun kartonnen helemaal te pimpen. Hierna begint de parade en mogen de teams heel het plastic rond paraderen om hun praalwagen voor te stellen. De jury bepaalt de winnaar, maar onthoud: de Pride is van iedereen!

◆ Lot De Kimpe  
KLJ Zele-Centrum



Op de Pride is pronken een must!

## ► DE KEURMEESTER

**Lobke De Maesschalck**  
KLJ Zele-Centrum



### Lobke, wat vonden de leden van de activiteit?

'Superleuk! Het spel was helemaal in thema, wat meteen echt aanslaat. De kleurrijke en originele opdrachten zorgden voor een goede sfeer.'

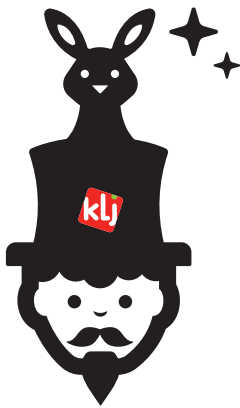
### Zal je het spel nog spelen?

'Ja, want persoonlijk vond ik dit echt de leukste vette spelletjesactiviteit die ik ooit speelde. Vooral het thema was verrassend. Het was eens iets totaal anders.'

### Heb je nog tips?

'Zorg dat je dit spel speelt op een graspleintje zonder steentjes op de ondergrond. Die steentjes kunnen echt pijn doen. Het spel is ook veel leuker bij mooi weer, omdat het dan niet uitmaakt als je nat of vuil bent.'

Lobke



## Tover eens een mooie vlecht uit je hoed

Begin deze maand kreeg elke KLJ-afdeling een pakketje touw om te vlechten toegestuurd. Waarom? Simpelweg om te tonen dat je als KLJ'er er wilt zijn voor andere KLJ'ers. Doe je met ons mee? Registreer je dan snel op [www.wijvlechtenmee.be](http://www.wijvlechtenmee.be) of lees hier wat meer over deze actie rond psychisch welzijn. Hier alvast enkele leuke vlechtideeën.



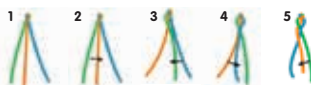
# 1.

## Vlecht kleurrijke vriendschapsbandjes voor elkaar

Vlecht met het touw verschillende vriendschapsbandjes. Werk leeftijdsgericht en op maat van ieders mogelijkheden. Laat je jongste leden bijvoorbeeld gewoon vlechten. Met de oudere leden kan je dan weer een moeilijker patroon volgen, zoals een visgraatvlecht. Als de vriendschapsbandjes af zijn, laat je je leden de bandjes bij elkaar omdoen. Zo kunnen ze aan elkaar en iedereen rondom hen laten zien dat ze er voor elkaar willen zijn, door dik en dun.



## VLECHTEN MAAR!



# 2.



## Een fluitkoord symboliseert de boodschap van de actie

Een mooie én handige vlecht, die maak je voor je fluitje. Een vlecht is steviger dan een gewoon stukje touw en houdt je fluitje altijd dicht bij je. Daarbovenop geef je ook nog eens de boodschap van de actie mee aan al je leden: ik luister naar ieders verhaal, zonder te oordelen. Ik probeer er voor iedereen te zijn. Ik praat met anderen. Ik neem signalen ernstig en spreek hier anderen over aan, zo kunnen we samen zoeken naar een oplossing. Ik wil binnen onze KLJ ruimte en veiligheid creëren om in verbondenheid te luisteren en te praten.



### 3.

#### Werk met zelfgemaakte touwpoppetjes in je spelmethodiek

Maak samen met je leden verschillende poppetjes met het touw. Gebruik deze figuurtjes om een complimentenmuur te bouwen of in een methodiek. Vraag je leden bijvoorbeeld hoe ze zichzelf zien binnen de KLJ-groep. Laat ze vervolgens het poppetje op een plaats in je lokaal zetten die overeenkomt met hun antwoord. Of je kan je leden vragen welke emotie ze op dat moment op het gezichtje zouden tekenen. Is dat blij of eerder triest of bezorgd? Zo'n rustig knutselmomentje kan het ideale moment zijn om te weten te komen wat je leden bezighoudt.



### 4.



#### Een vlecht in je haar, da's zo klaar

Er is niets zo rustgevend als iemands haar invlechten. Weet je niet hoe je eraan moet beginnen? Zoek dan enkele tutorials op via YouTube. Je leert er snel de kneepjes van het vak. Je kan zelfs verschillende soorten vlechten maken. Wat dacht je bijvoorbeeld van een haarbandvlecht of van een watervalvlecht? Gegarandeerd succes bij de meisjes! En misschien zijn er wel enkele jongens met lang haar in je afdeling die je een nieuw kapsel kan aanmeten. Wil je toch wat meer uitdaging? Probeer dan te vlechten met verschillende kleuren touw.



### 5.

#### Maak een reuzenvlecht om bij stil te staan

Betrek je leden bij het vlechten. Dit kan je doen door je activiteit in het teken van het jaarthema te zetten. Gebruik een jaarthema-activiteit die je kan vinden op de KLJ-website, of doe enkele groepsbindende spelletjes zoals het vlechten van een touwtrektouw. Door in te zetten op teambuilding en een goede groeps sfeer, gaan leden zich beter voelen in de groep. Ze zullen sneller vertellen hoe ze zich voelen. Organiseer ook eens een momentje waarbij je bewust stilstaat bij leuke en moeilijke momenten, binnen en buiten KLJ.



◆ Leen Van Eetvelde  
Pedagogisch medewerker

**Je vindt meer inspiraties op [www.klj.be](http://www.klj.be)**